LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / NIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - SETTEMBRE '14

98



LORDS OF THE FALLEN

IL RITORNO DEL FANTASY!

IN QUESTO NUMERO



FIFA 2015



DESTINY



FEZ [PS4]



GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 98
SETTEMBRE 2014

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

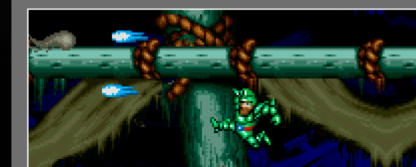
Settembre è sempre un nuovo inizio: già, perché la stagione più 'calda' del mercato videoludico è proprio quella autunnale. Tra ottobre e novembre saranno rilasciate numerose **Triple A**, da **Lord Of The Fallen** a **The Evil Within**, passando per la riedizione di **GTA V** che sta per portare scompiglio nella next-gen. Insomma, è il momento migliore per guardarsi attorno e scegliere il **GOTY** del 2014. Intanto, però, non resta che augurarvi... una buona lettura!

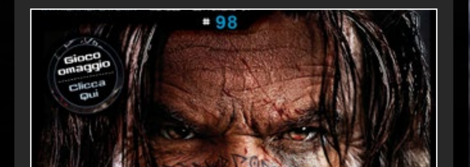


CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



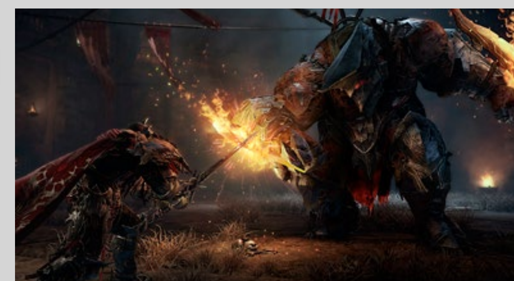


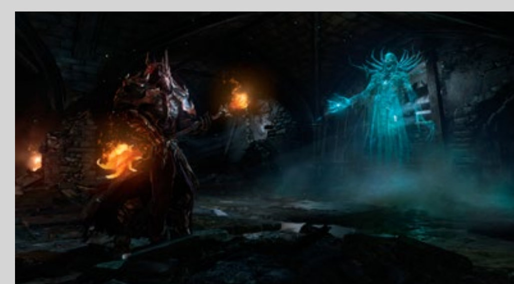


LORDS OF THE FALLEN STA ARRIVANDO!

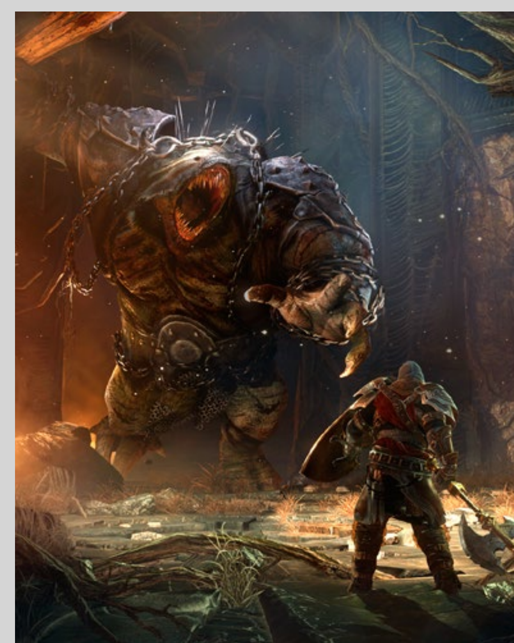
A fine ottobre potremo giocare con l'Hack and Slash di Square-Enix

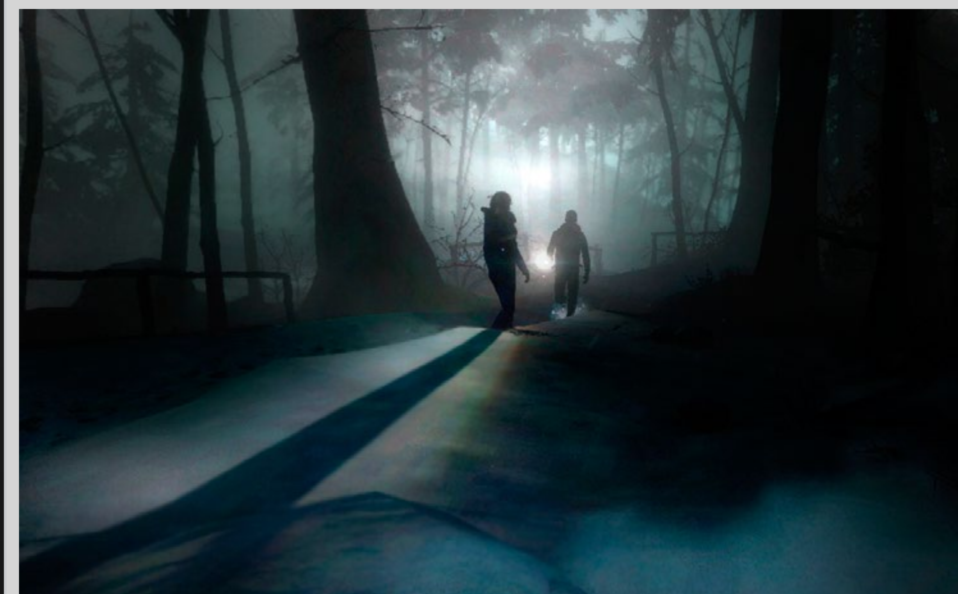
A amanti degli Hack and Slash preparatevi: il 31 ottobre arriverà infatti in Europa **Lords of the Fallen**, atteso titolo sviluppato da **Deck13 Interactive** e **CI Games**. Il gioco, che sarà distribuito da **Namco Bandai** negli States e da **Square-Enix** qui da noi, ruota attorno al concetto di peccato: ci troveremo a combattere in un mondo in cui qualunque gesto malvagio viene estirpato con la forza. Il tutto vestendo i panni non di un prode paladino, bensì quelli di **Harkyn**, un criminale che fugge di prigione e che cerca disperatamente di redimersi. L'aspetto grafico sembra notevole: se il **gameplay** si rivelerà all'altezza delle aspettative potremo trovarci tra le mani una nuova e inaspettata hit...











E' L'ALBA DELL'HORROR!

Until Dawn annunciato per PlayStation 4

E' empo di ritorni: arriva Until Dawn, horror game originariamente sviluppato su **PS3** ed ora riprogrammato per **PlayStation 4**. Gli sviluppatori di **Supermassive Games** ci portano nell'atmosfera da classico film horror: otto ragazzi sono minaccitati da un maniaco omicida e ogni azione del giocatore avrà effetti sulla storia... niente male!





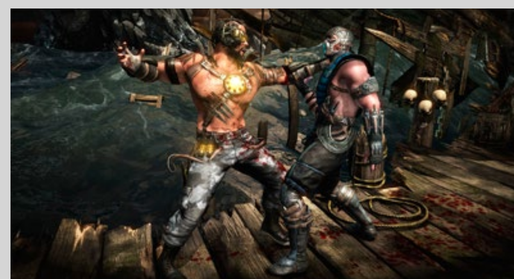
LA NEXT-GEN DI GTA V!

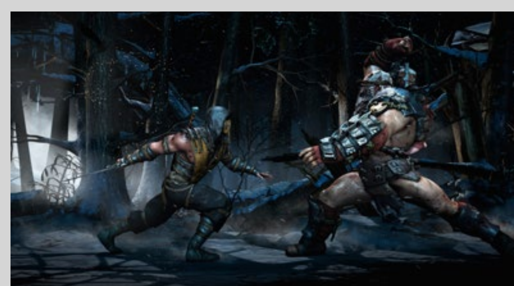
Arriverà su PC e sulle nuove console...

Rockstar Games ha finalmente ufficializzato la data di uscita delle tanto chiacchierate versioni next-gen dello splendido **Grand Theft Auto V**. Il titolone, sinonimo di qualità, arriverà su **PlayStation 4** e **Xbox One** il prossimo 18 novembre, mentre per la versione **PC** dovremo attendere il 27 gennaio 2015. La malavita... può aspettare!







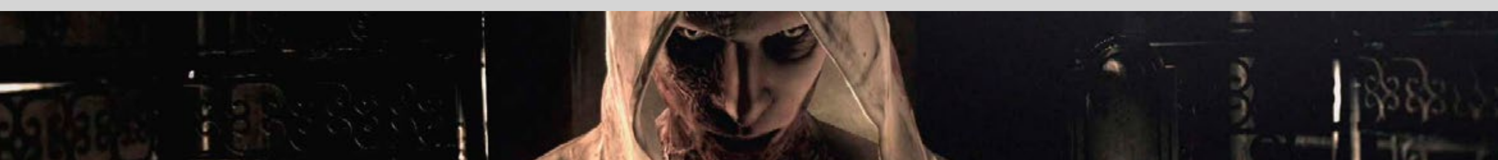


MORTAL KOMBAT X: VIOLENZA NEL 2015

Warner Bros. rilascerà in primavera il nuovo capitolo della serie

E' ormai ufficiale la data di uscita del nuovo capitolo di **Mortal Kombat X**. **Warner Bros. Interactive Entertainment** ha da poco svelato che il picchiaduro più cruento dei videogames sbarcherà su **console** di vecchia e nuova generazione, oltre che su **PC**, il 14 aprile del 2015. E' stata inoltre annunciata, per premiare coloro che usufruiranno del **pre-order**, la presenza di **Goro**, storico personaggio della serie famoso per avere quattro braccia. Non possiamo che aspettarci tanta violenza e una grafica da urlo... anzi, da *fatality*!





THE EVIL WITHIN PREVISTO A OTTOBRE

Rilascio europeo anticipato per il nuovo survival horror di Mikami

L' horror game curato dal grande Shinji Mikami, padre **Resident Evil** e del genere **survival**, arriverà in Europa in anticipo: il gioco è infatti previsto per il prossimo 14 ottobre. Da quanto visto, **The Evil Within** sembra assicurare il ritorno in grande stile del brivido e della paura... e noi speriamo fortemente che sarà davvero così!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: SPORT / USCITA: 26 - 09 - 2014

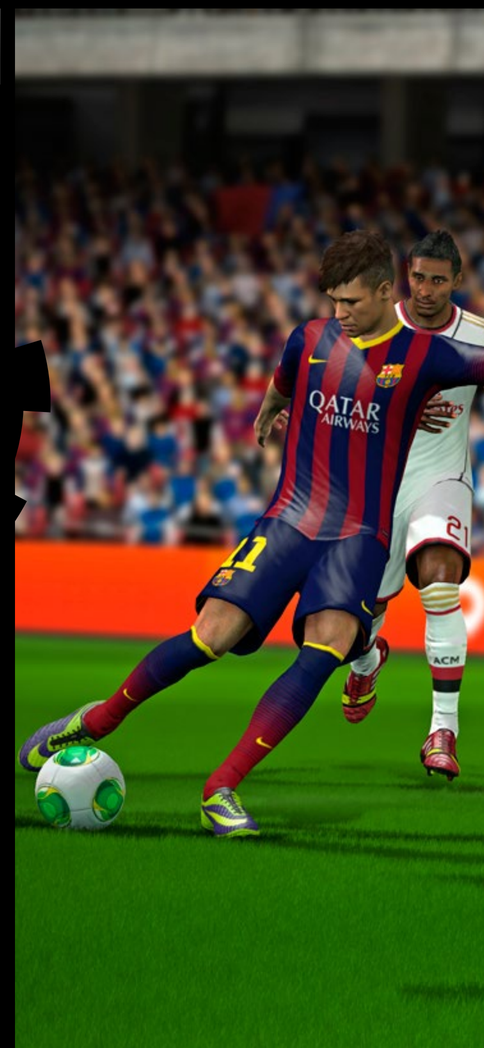
FIFA 15

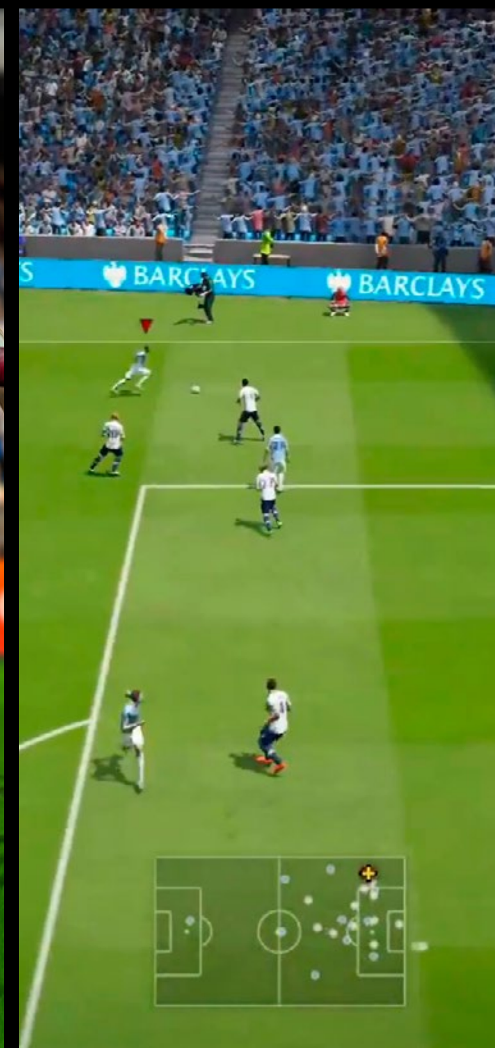


A cura di: **Alessio Calace**



Ed eccoci qui, pronti a prendere parte alla nuova stagione calcistica virtuale: in questi giorni, infatti, è possibile testare con mano la demo di **FIFA 15**. Il titolo è stato rinnovato nei menù, finalmente più semplici e intuitivi rispetto alle precedenti “annate”. Ma una volta in-game ciò che balza agli occhi è la quasi totale assenza di novità di rilievo e bisogna quasi fare attenzione ai dettagli per scorgere i veri cambiamenti, come il terreno di gioco che si rovina progressivamente, la fisica dei contrasti migliorata e anche una più curata gestione del portiere. Si tratta però di piccolezze che non riescono a donare al titolo nulla di nuovo, senza contare che l’**IA** e lo stile di ogni squadra tendono ad essere deficitari, con team un po’ troppo simili tra loro nei tocchi di palla e nel possesso, richiamando quasi sempre il modo di giocare del **Barcellona** di **Pep Guardiola**. Questa caratteristica ci porta ad avere numerosi dubbi sulle modalità **offline**, come **Carriera** e **Campionati**, in cui c’è il rischio di confrontarsi squadre fotocopie. In attesa della versione finale, il titolo dovrà guardarsi dall’arrivo di **PES**, desideroso di rivoluzionare il genere e tornare ai livelli che gli competono...









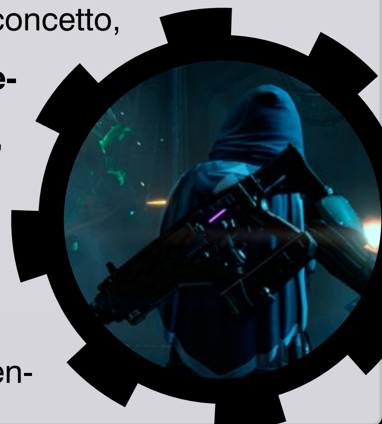
DESTINY

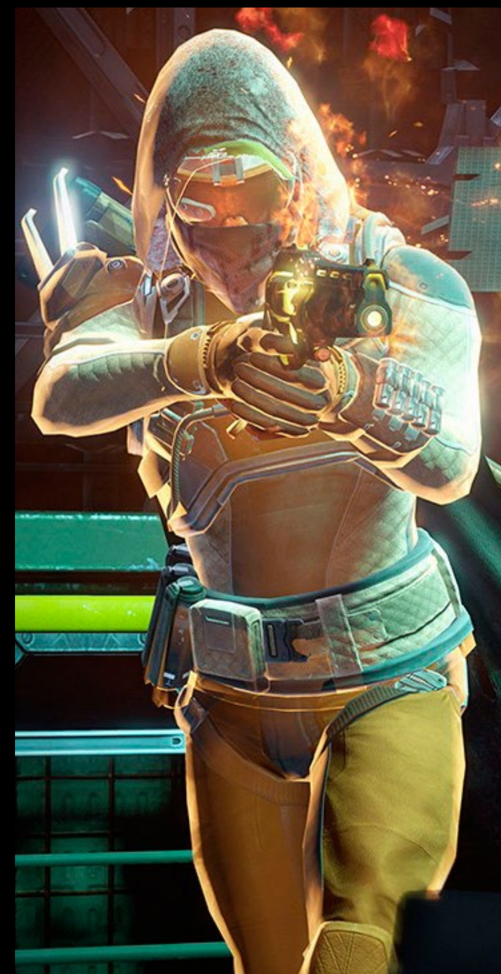
RECENSIONE completa

Alessio Calace

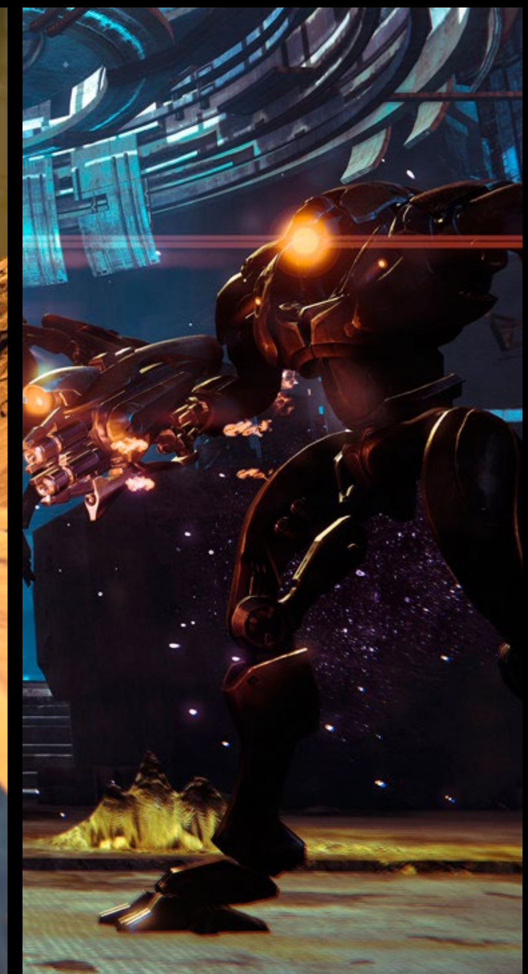


Il destino gioca un ruolo fondamentale nella vita di tutti noi, non solo perché indirizza le nostre vie, ma soprattutto perché indica la strada che percorriamo, segnando in mondo indelebile chi siamo e come siamo nel mondo. Partendo da questo concetto, **Bungie** ha creato un nuovo **concept** di gioco, noto per l'appunto come **Destiny**. Un titolo che promette di cambiare in molti aspetti il genere degli **FPS**, soprattuto l'approccio con il quale l'utenza può interfacciarsi con l'immenso mondo creato dagli sviluppatori. Aspettative altissime, hype alle stelle, ma il titolo vale tutta questa attesa? Avviare Destiny è un tuffo al cuore, introduce il giocatore in un mondo nuovo, **online**, **social** e incredibilmente sen-











sato. Il video introduttivo creato da **Bungie** riesce ad immergere completamente il giocatore nell'universo di gioco, recuperando il concetto di Bene e Male trattato nei vecchi film di fantascienza, su tutti sicuramente **Star Wars**. La prima ora di gioco, infatti, richiama in molti aspetti il caro universo dei film di **George Lucas**, oltre ad introdurre al particolare **gameplay**. Proprio quest'ultimo riesce ad elevare **Destiny** anche in **single player**, grazie ad un sistema che mescola **Halo** e **Borderlands**, offrendo al giocatore molta più varietà e profondità rispetto al titolo **Gearbox**. Indovinata anche la scelta di un mondo costantemente **online**, soluzione che se da un lato fa storcere il naso, poiché costringe sempre ad una connessione, dall'altro lato si rivela eccezionale, aumentando il



coinvolgimento sia in fatto di immedesimazione sia per quanto riguarda l'interazione con gli altri giocatori. Ruolo fondamentale lo svolgono anche le tre classi disponibili: **Titano**, **Cacciatore** e **Stregone**. Raramente si assiste ad un cambio di strategia così netto nella scelta del personaggio, tanto da indurre a pensare che **Destiny** sia un titolo che offre addirittura tre tipologie di giocabilità, tutte e tre originali, uniche e completamente basate sulle capacità del giocatore. Ciò che cattura realment, però, è l'universo che la **software house** è riuscita a creare, dando vita ad ogni singolo anfratto che andremo ad esplorare. Dalla **Terra** alla **Luna**, non c'è luogo che non lasci il segno ogni volta che lo si visita. Altro punto a favore lo si può ritrovare nel sistema di **crafting**,





non solo offensivo ma anche difensivo; questo aspetto è davvero incredibile e vario, tanto che è impossibile trovare altri giocatori che presentino il nostro medesimo equipaggiamento. Inoltre, la possibilità di personalizzare veicoli, astronavi e **font** del proprio alter ego, permettono di modificare a proprio piacimento ogni singolo dettaglio. Gli unici aspetti veramente negativi sono la quasi totale assenza di interazione ambientale e l'impossibilità di disattivare un leggero **autoaim** che rende ancora più difficile prendere la mira, soprattutto dalla lunga distanza. Problemi non marginali, però, sono causati dalla ripetitività di alcune azioni, nonostante tutto ciò venga nascosto molto bene dalla bontà del **gameplay**. Dal punto di vista grafico, stupisce soprattutto grazie ad una graditissima pulizia grafica e un'ottima effettistica, oltre che ad un sistema di illuminazione realistico e d'atmosfera. La colonna sonora, invece, riesce a toccare corde molto particolari ed è in grado di far innamorare tutti grazie all'utilizzo di una vera orchestra sinfonica. **Destiny** è il primo vero titolo che cerca di rivoluzionare le meccaniche degli **FPS** e ci riesce cambiando completamente l'approccio tra i giocatori. Uno di quelli che lascia il segno e che difficilmente verrà dimenticato!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ACTIVISION

SVILUPPO: BUNGIE

GENERE: FPS MMO

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	85
Sonoro	90
Giocabilità	92
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 90

DISNEY INFINITY: MARVEL SUPER HEROES

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi



La scelta di riunire l'universo Disney in un unico gioco si è rivelata vincente: il pubblico ha accolto con sorpresa il rilascio di **action figures** da acquistare per sbloccare nuovi personaggi e contenuti. E a distanza di un anno esatto dal rilascio italiano, ecco approdare nei negozi l'atteso **Marvel Super Heroes**, secondo capitolo incentrato sui personaggi più famosi dei **Comics** statunitensi. Ed è chiaro che l'aspetto **Action** questa volta prevarrà sulla componente **Adventure**, in ogni caso sempre presente. Non possiamo parlare di una storia comune perché ogni playset ha una trama specifica: gli **Avengers** dovranno fermare la minaccia di **Loki**, **Spiderman** sarà impegnato a com-













battere il **Doctor Octupus**, **Mysterio** e **Goblin** mentre i **Guardiani della Galassia** cercheranno di fermare l'invasione spaziale ad opera del malvagio **Ronan**. Quello che però salta all'occhio è il miglioramento complessivo del **gameplay**, che questa volta appare maggiormente strutturato: l'editor per creare mondi è stato infatti potenziato e semplificato, per personalizzare in modo più veloce il proprio **sandbox**. Il gioco però si rivolge ad un pubblico più giovane, per cui gli hardcore gamers potrebbero trovare le avventure dei **playset** troppo semplicistiche. Parliamo comunque di sessioni della durata di circa cinque ore, che possono essere estese con l'acquisto di ulteriori personaggi. Graficamente il gioco è stato migliorato, anche se nelle azioni più concitate si possono verificare dei cali di **frame-rate**. Nulla di particolarmente grave, ma si tratta di dettagli che non sfuggiranno ai puristi della tecnica. In definitiva, **Disney Infinity Marvel Super Heroes** è un titolo in grado di conquistare senza nessuna difficoltà il **target** di riferimento, grazie alle numerose **features** presenti e alle **coop** disponibili. Consigliato insomam ai più piccoli... e ai giocatori più creativi!



VERSIONE: PS4

PUBLISHER: DISNEY

SVILUPPO: AVALANCHE

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*75*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*81*
Longevità	*79*

COMMENTA

GLOBALE **80**

HYRULE WARRIORS

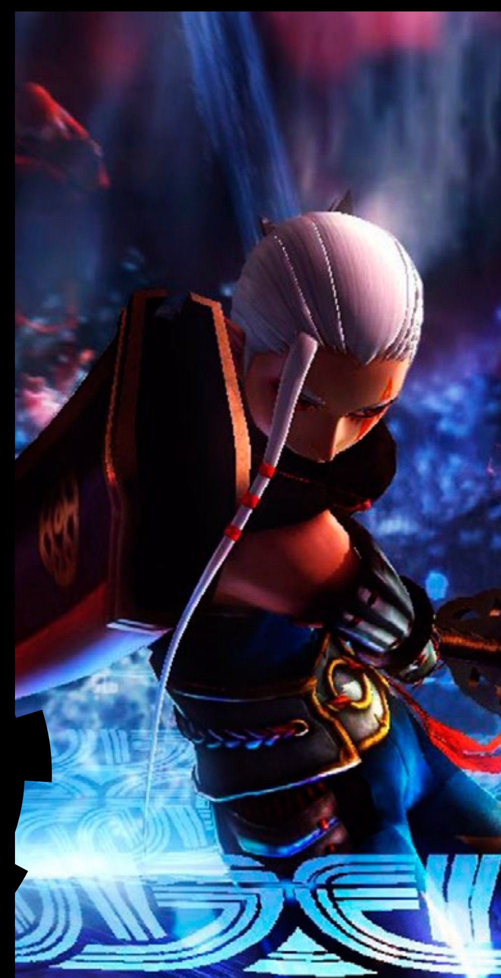
RECENSIONE completa

Cesare Arietti



La collaborazione tra Nintendo e Koei Tecmo prosegue: dopo l'interessante Metroid: Other M, questa volta volta il **Team Ninja** ha preso in carico nientemeno che uno spin-off di **Zelda**. E prima che qualcuno gridi allo scandalo per un rischio del genere, c'è da dire che non è la prima volta che il capolavoro di **Miyamoto** riceva una trasposizione non ufficiale: pensiamo alle inquietanti versioni per **CD-i**, di cui i fan possono fare benissimo a meno. Ecco dunque che la casa di **Ninja Gaiden** rilascia questo curioso **Hack and Slash**: un lavoro ben riuscito o soltanto una manovra commerciale? Ma partiamo dalla trama, o meglio dalle trame: perché ogni personaggio del gioco ha













una sua particolare missione da compiere. La storia si discosta dalla **timeline** ufficiale e racconta la minaccia di **Cia**, la sacerdotessa che controlla il bilanciamento della **Triforza**, che a causa dell'influenza di **Ganondorf** decide di spalancare un portale dimensiale e sconvolgere **Hyrule** con orde di mostri... Il nostro compito sarà dunque quello di sconfiggere i nemici utilizzando alcuni dei protagonisti più famosi della serie (**Link**, **Zelda**, **Impa**, **Xenia**, **Ruto**...). Il tutto con un **gameplay** translato direttamente da **Dinasty Warriors**, in cui dovremo abbattere quanti più nemici possibili, sbloccando nuovi materiali e armi. In questo senso non è che la giocabilità vi riservi soprese: si tratta di un gioco che ha ogni premessa per essere ripetitivo e noioso. Ma la sorpresa è proprio questa: nonostante abbia un concept semplice e non particolarmente vario, **Hyrule Warriors** è e rimane divertente. Con circa dieci ore di gioco, diverse modalità e numerosi collezionabili, potrete sbizzarrirvi non poco. La grafica è ben fatta ma è il sonoro ad essere spettacolare, con brani storici interpretati in chiave rock. Non un capolavoro, ma di sicuro un buon gioco... per fan e appassionati del genere!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: TECMO-KOEI

GENERE: HACK AND SLASH

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	82
Sonoro	88
Giocabilità	75
Longevità	79

COMMENTA

GLOBALE 79

FEZ

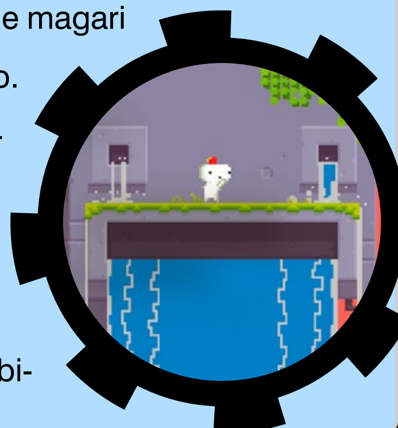
RECENSIONE completa

Irius499





Come vi sentireste scoprendo che il mondo che vi circonda non è affatto quello che sembra, ma che in realtà nasconde una dimensione che siete capaci di percepire? Pensereste sicuramente che tutto ciò che avete visto è solo una menzogna o che magari avete visto solo una parte di un mondo che si nasconde dal vostro occhio. Probabilmente è quello che penserebbe anche **Gomez**, il piccolo protagonista di **FEZ**, titolo indie sviluppato dagli americani **Polytron Corporation** che andiamo a recensire in onore della sua uscita su current-gen. Ciò che rende questo titolo un gioco assolutamente da provare è il suo **gameplay**: è un platform che unisce un **level design** tridimensionale con personaggi bi-



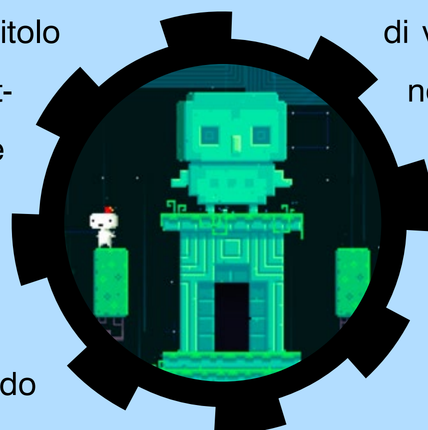








dimensionali, creando cambi di prospettiva suggestivi ed interessanti. Il giocatore avrà il compito di raccogliere tutti i frammenti dell'**Esaedro** e per farlo l'utente dovrà giocare continuamente con le dimensioni: con i tasti dorsali del **controller** sarà infatti possibile roteare l'intero livello di novanta gradi. Gli sviluppatori si sono a dir poco sbizzarriti con il level design creando livelli di qualità eccelsa che mettono alla prova le abilità del giocatore ed il suo orientamento. Va messo in chiaro quindi che **FEZ** è un titolo dalla discreta difficoltà che richiede l'attenzione del giocatore sia per superare le fasi platform sia per memorizzare i percorsi da fare. C'è da dire comunque che nonostante alcune dure fasi **platform**, **puzzle** da risolvere e un mondo da osservare per bene, il titolo non porta mai alla frustrazione e si lascia giocare con piacere. Dal punto di vista tecnico il prodotto non delude, soprattutto nella versione **PlayStation 4** la fluidità rende i passaggi fra le dimensioni ancor più da capogiro. Anche il sonoro ricorda un pò l'era **8 bit** che di sicuro farà la gioia dei nostalgici, peccato però che le musiche non riescano a lasciare il segno. **FEZ** è un'esperienza differente dal solito, che non smette di divertire per tutta la sua intera durata!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: POLYTRON

SVILUPPO: POLYTRON CORP

GENERE: PLATFORM

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*75*
Giocabilità	*90*
Longevità	*75*

COMMENTA

GLOBALE **85**



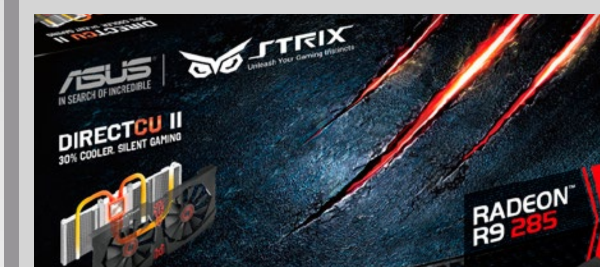
STRIX R9 285: UNA SCHEDA VIDEO D'ALTO LIVELLO!

Flessibile nell'overlcloking, include la tecnologia 0db per le ventole

ARTICOLO completo

ASUS ha annunciato la Scheda Grafica Strix R9 285,** prodotto pensato per il **gaming**. Spicca la **DirectCU II** per il miglioramento di raffreddamento, prestazioni e silenziosità. Include anche la tecnologia **0dB** per le ventole che garantisce il totale silenzio nelle fasi di gioco meno intense e la riproduzione dei film Blu-ray senza rumori di fondo. La scheda adotta i componenti **Super Alloy Power** per migliorare durata e raffreddamento, oltre a **GPU Tweak** che offre semplicità e flessibilità nell'**overclocking**. Grazie all'interfaccia **DisplayPort** supporta connessioni con risoluzione fino a **4K** / **UHD**. Davvero notevole!







PRESENTATA LA MOTHERBOARD RAMPAGE V EXTREME

Sfrutta al meglio i processori Core i7 e include un chipset Intel X99

ARTICOLO completo

Rampage V Extreme è una motherboard ideale ideale per il gaming: include un chipset **Intel X99** ed è progettata per sfruttare al meglio i più recenti processori **Core i7** (**Haswell-E**) con socket **LGA 2011-v3** e memoria **DDR4** a quattro canali. Dispone di **OC Panel** e pulsanti **Safe Boot** e **ReTry**. Grazie alle caratteristiche avanzate e al sofisticato design per l'overclocking, la scheda detiene due benchmark più veloci per **CPU** e numerosi per le memorie. Insomma, può essere la soluzione ideale per chi cerca prestazioni di livello molto alto.





AMAZON: 5 NUOVI TABLET DISPONIBILI DA OTTOBRE

Gli e-reader più famosi nel mondo si rinnovano nei formati disponibili

ARTICOLO completo

Amazon propone ben cinque nuovi Kindle. La società ha presentato innanzitutto la rinnovata versione da 59 euro, equipaggiata ora con un processore più veloce e memoria raddoppiata. Ma cambia anche il **Fire Hd**, che arriverà nei formati da 6 e 7 pollici. Chiudono la raffica di nuovi prodotti il **Fire Hdx 8,9**, basato sul **Fire Os 4 "Sangria"**, e il **Fire HD 6**, con processore quad-core da 1,5 **GHz** e fotocamera integrata.





IPHONE 6: E' IN ARRIVO LO SMARTPHONE PIU' ATTESO!

Svelate a San Francisco tutte le principali novità del nuovo telefonino Apple...

Apple ha annunciato nel corso del Keynote di San Francisco il nuovo IPhone. La piattaforma sarà disponibile sul mercato in due version: **IPhone 6** e **6 Plus**. Il primo avrà uno schermo da 4,7 pollici (1334x750 px) mentre il secondo sfrutterà un **display** da 5,5 pollici con una risoluzione di e di (1920x1080 px). Entrambi i modelli utilizzano il **Retina HD**: non male!









CERBERUS: LE CUFFIE DEI GAMERS

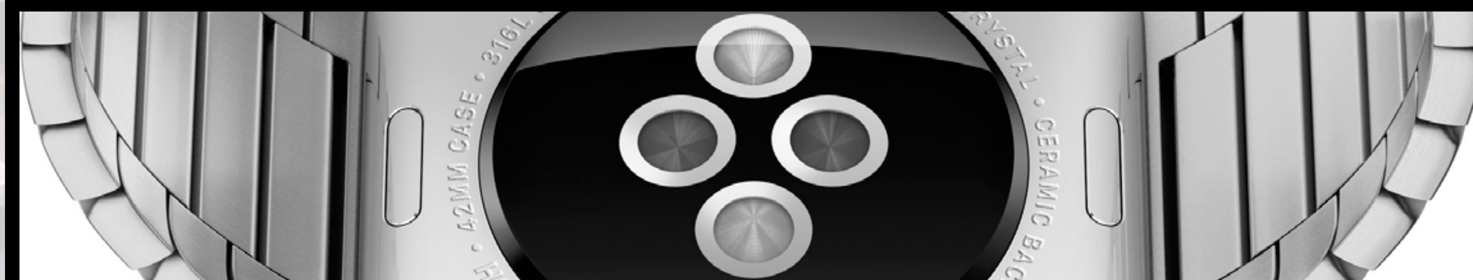
Headset con microfono pensati per i veri giocatori

Gli headset Asus Cerberus sono rivolti ai gamer che cercano un'accoppiata di cuffie e microfono di qualità. Riducono il rumore dell'ambiente esterno e aumentano l'immersività grazie ad un suono profondo. Pensate e studiate insomma per i giocatori più incalliti!



APPLE WATCH

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



Ed ecco svelati i dettagli del tanto atteso Apple Watch! Tim Cook ha spiegato che dietro l'idea di questo orologio è presente un **iPhone** ridotto nelle dimensioni, ma non nelle sue funzionalità come il *pinch to zoom*. La schermata **Home** mostra tutte le **app** installate come una serie di piccole icone circolari, che possono essere zoomate tramite la rotella laterale per individuare quella desiderata. Il vetro è in zaffiro ed è molto stondato sui lati, mentre l'orologio è disponibile in tre versioni la **normale**, la **Sport** e la **Edition**.





SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

STRIKE OF RAGE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



DRAGON BALL Z XENOVERSE

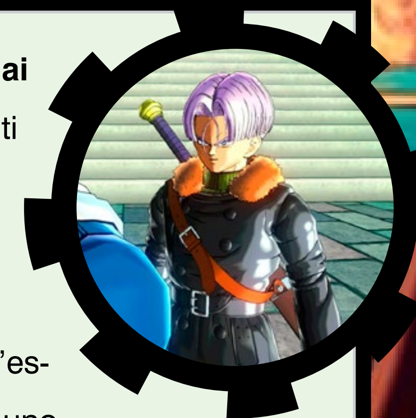
ARTICOLO completo

GameStorm.it



Dopo aver svelato l'apprezzata funzione Avatar, Namco Bandai continua a presentare alcune delle pnovità che saranno presenti in **Dragon Ball Z Xenoverse**, gioco previsto per tutte le piattaforme casalinghe che stravolge alcuni elementi della trama originale. Ci saranno infatti nuovi personaggi tra cui **Mira**, una creatura artificiale che intende diventare l'essere più forte di tutto l'universo, **Towa**, uno scienziato oscuro e il **Supremo Kai**, l'unico a conoscere i piani dei malvagi. L'aspettativa sul titolo... è massima!



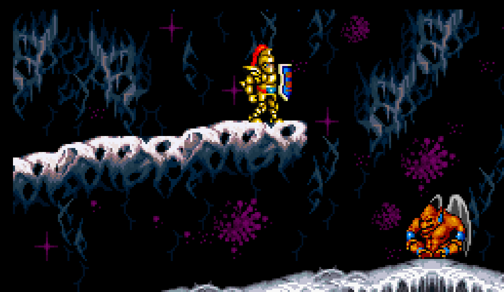


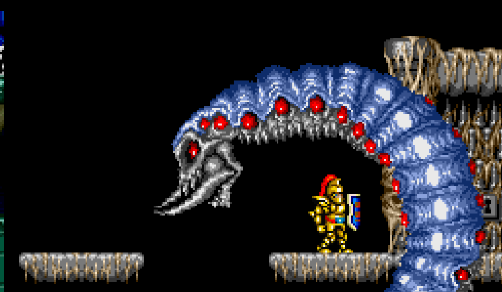
SUPER GHOULS'N'GHOST

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Sconforto, frustrazione, stress, ansia, fatica, tensione... ecco come è nato **Super Ghouls'n'Ghost** per **Super Nintendo**. Era il 1991, quando lo **SNES** era ancora sconosciuto in Italia e **Capcom** decise di realizzare un seguito per il suo bellissimo **Ghouls'n'Ghost**, che tre anni prima aveva rappresentato un vero terremoto tra gli **action** da sala giochi. Per cui prese tutti gli elementi migliori del titolo originale, senza però dimenticare di potenziare i difetti: anzi, elevandoli a paradigma per tutte le produzioni **hardcore** del futuro. Il **concept** è sempre lo stesso: nei panni altalenanti di **Arthur** avremo il compito di salvare la principessa dal demone **Sardius**. Per farlo sarà sufficiente attraversare i sette livelli presenti, ottenere un'arma speciale, ricominciare il gioco e sconfiggere il malvagio tiranno. E detta così sembra quasi una cosa fattibile: peccato che ogni sezione sia contraddistinta da una difficoltà abnorme, con sequenze di azioni da imparare a memoria per giorni. A nulla serviranno le due novità introdotte dai **developer**, l'armatura verde e il doppio salto. Armi aggiuntive e la possibilità di cambiare direzione a mezz'aria non aiuteranno infatti a semplificare **stage** pensati ai limiti delle capacità umane odierne. Già, perché all'epoca finire senza salvataggi e password un gioco del genere era ancora considerato fattibile. Un titolo magistrale, ma spaventosamente frustrante per chiunque. **Hardcore gamer** o meno...



gdr-online.com



BALLAD OF SERENITY

ARTICOLO completo

GDR Online



Sono trascorsi due anni dalla fine della guerra. La lega di pianeti conosciuta come "Alleanza" ha riunito sotto la sua bandiera tutti i mondi di vecchia e nuova colonizzazione. E il Sistema Solare è stato diviso in due parti: la prima raccoglie i **Core Worlds**, i pianeti centrali e sedi del potere politico, la seconda è caratterizzata dagli **Outer-Rim** (corpi celesti remoti), troppo distanti dalla protezione del governo: pirati spaziali e criminalità sono solo alcune delle minacce vissute in questi luoghi ogni giorno. Sono queste insomma le premesse di **Ballad Of Serenity**, **play-by-chat** fantascientifico. Se volete prendere parte a questo universo... non vi resta che iscrivervi!





